



# Alter Fate figurák

Írta: Szimun



A *Fate/Stay Night* eredetileg egy 2004-es visuel novel játék, amit 2006-ban olyan jól sikerült átültetni sorozattá, hogy azóta is folyamatosan készülnek hozzá az előzmény sorozatok, a filmek és az alternatív befejezések, a jobbnál jobb figurákról nem is beszélve.

Nagy előnye a *Fate* univerzumnak, hogy az összes fő- és mellékszereplő jelleme nagyon kidolgozott, emellett annyira összetett a történet, hogy egy 24 részes animébe igazán bele se fért. A hangulatkező betétdalok az openingekkel együtt olyan fülbemászóak, hogy a mai napig vissza-visszahallgatom őket.

Miről is szól a FSN? A Szent Grál kiérmeléséről, ami bármilyen kívánságot képes teljesíteni. A Grál azonban csak annak a kiválasztottnak jelenik meg, aki méltó hozzá, vagyis legyőzi a többi öt kereső má-

gust. Bizonyos időközönként jön el az ideje a Grál megjelenésének. Ekkor hét kiválasztott mágus megidéz egy szolgát magának, akik harcolnak egymással a megszerzéséért. A szolgák hajdan élt hősök, félistenek, hódítók, varázslók vagyis nagy emberek lelkei, akik erejükkel, eszükkel támogatják mesterüket. Számukra a halál nem kihívás, hiszen már meghaltak, igazából ők csak lelkek, akik a megidézőjük jóvoltából újra testet tudnak ölteni. A mágus általában egy hozzá hasonló természetű szolgát idéz meg. A hét mágus hét különböző kasztú szolgát tud szólítani: kardforgatót (Saber), íjászt (Archer), orrgyilkost (Assasin), varázslót (Caster), tomboló erőmbert (Berserker), lovast (Rider), lándzsa forgatót (Lancer). Hogy a többi mágus ne jöjjön rá ki az ellenfél szolgája, csak a kasztjuk megnevezéseit használják a szolgák neveiként, mert a valódi névből következtetni lehetne az illető

szolga gyengeségére. Eredetileg ez egy békés viadal volt és a mesterek megöléséről szó sem volt, de ami egyszer elkezdődött... A Grál egy asztrál test, és csak egy szolga tudja megérinteni, ezért az a



cél, hogy a sajátjukon kívül az összes többi szolgát eltüntessék. A szolgák mind nagyon erősek, viszont szolga nem létezhet mester nélkül, ezért a mesterek könnyebb célpontok, így manapság a szolgának védenie is kell a mesterét.

A mi Grál Háborúnk az előző végével nyit. A 10 évvel ezelőtt lezajlott Grál Háborúban annyira eldurvultak a dolgok, hogy egy egész városrészt leégett. Mindenki meghalt kivéve egyetlen fiút, a főhősünket Emiya Shirout, akit egy szomorú tekintetű



úr ment meg, aztán örökbe is fogadja. A gyerek azóta középiskolába jár, ijáskodik, dolgokat javít meg és a bűntudata miatt, hogy csak ő élt túl egy ekkora katasztrófát, úgy érzi mások megsegítéséért él. Fél éve meghalt nevelőapja, aki elárulta neki, hogy mágus volt, és fiára bízta életéjét,

az önzetlen segítségnyújtást. (A nevelőapa történetét lásd az előzmény sztoribanban a Fate/Zero-ban. Emiának a története kicsit idealisztikusabb és pozitívabb, mint apjéé, ami felnőttebb és realiztikusabb hangvételű, tele az élet csalódásaival.) Shirónak sikerül megidéznie egy szolgát

miközben az életét védi egy másiktól, így lesz az ő testőre és szolgálja Saber. A szolgáló hasonlít mesterére, így a Saber kasztú szolgáló, eredeti nevén Artúr(ia) király(nő) is egy naivan nemes lelkű idealista, de erőles és erős harcos, aki még Shirót is edzi, a fiú kérésére.

Az én választottam Saber Alter lett, az Alter gyártásában. Érdekes módon tetszik, pedig az alternatív Saber változatok nem szoktak bejönni csak a klasszikus, de ahogy nincs rajta páncél olyan nőcsebb lett, ami tetszik. Gyakorlatilag ő is a gonosz lélekkel megfertőzött. A Vortigern verzióhoz hasonló, hiszen mindkét figura a Grand Orderből való, ahol kifordultak magukból a Grál Háborúk és egyik anomália követi a másikat. Csakhogy ezen a figurán nincs rajta az a csúf páncél és szabadon hagyja érvényesülni ezt a gyönyörű királynői ruhát,



Akkor lássuk a Saberről készült figurát. Sokat gondolkodtam rajta melyik Saberről akarok figurát, mert a Good Smile Company-nak van 4 egész jól sikerült darabja: a klasszikus Triumphant Excalibur Saber a FSN-ből, a Motored Cuirassier Saber a Zeróból, Saber Lily az Unlimited Codes játékból és a Vortigern verzió a Grand Orderből, ami tavaly decemberben kapott filmet. Ez utóbbit szinte rögtön kizártam, mert ahol nem látszik a szeme az nálam már kizáró tényező. (Ki lehet állítani szemfedő nélkül is, de valahogy úgyis olyan lelketlen. Saber hős és nem antihős, nem illik hozzá ez a lelketlen démon, még ha meg is fertőzik a játékban.) Sokat nézem a figuráim arcait. Kb. a szemükbe nézek, mintha kommunikálni akarnék velük. A motorosnál is inkább a motor tetszik, mint Saber, így ő is kiesett. Saber Lily arca pedig valahogy nem felel meg a mai technikai elvárásoknak, így róla is letettem. Az excaliburost még leértékelésen lehet, hogy most is megvenném, mert ő az igazi klasszikus Saber, bár barátónak megvan, így sokat látom.







ami csak úgy lobog a szélben. Káprázatos! Imádom a szoknyáját, az ezüst mintát, a csizmáját és a boleró ujját! Eleinte azért bizonytalan voltam, mert Alter drágább gyártó, mint a GSC és Saber Alter szemével nem voltam megelégedve (ahogy a Vorigénével se), de most már egészen hoz-



zászoktam, sőt! Már azt mondom a sárga szemeit kiemeli a kék ruhája. És az a nézés! Brrrr! Micsoda belevaló nő! Igazi démoni Femme fatale!

Saber nem volt túl fotogén a világos bőrével és a kék ruhával. Se déli napsütésbe, se délutáni homályban, de élőben kárpótol a látvány. Többféleképpen kiállítható, mert dress verzióban adták ki idén februárban, tehát van hozzá pótfelsőtest és plusz kar. Nekem a legjobban karddal együtt tetszik a legfodrosabb boleróval, de kiállítható lenne kard nélkül ezzel a fodros ujjal, úgyhogy a bal keze az arcához közelít / a haját igazítja hátra. Illetve ugyanebben a hajgazgató pózban szűk ujjakkal is kiállítható. A ruhán csodás kelta növénymotívum fut végig a széleken, a nyakpánt és a boleró szélein apró fekete csipke és a festés sehol nem ment ki a ruhára vagy a bőrre. Igazi műgonddal készített mestermű! Az ujjain lévő körmök finom rózsaszín lakkot kaptak, hogy illjen a porcelánfehér bőrhöz. A kis masnik a ruha ujján és a csizmán lehet vékonyak, ahogy Saber hajfűrtjei is. A hajának részletei nagyon szépek, főleg a hajfonata, aminek a végén egy fekete masni van. A csizma lakkozásán megcsillanó fény vonzza a szemet, mintha valódi csizma lenne. A ruha hátkivágásában érvényesülő lapockák íve is szépen

kidolgozott. A kard külön szót érdemel. Alapvetően a kard fekete piros mintával, de az éle illáskék, ami lent a hegyénél áttetszővé válik. Egy kis lyukba kell beleilleszteni a hegyet a talpazaton és a kéz már könnyen megtartja. Nekem szerencsére nem esik könnyen ki, de mást már hallottam panaszkodni, hogy nem marad a helyén. A kardon lévő piros minta kiemelése és a ruhával való kontraszt végett, a talpazat is piros színt kapott, ami végeredményben úgy néz ki, mintha véres harc utáni kövезeten állna.

És hogy ki Archer? Ez a FSN legnagyobb nyílt titka, de nem akarom senki élvezetét elvenni, **aki még nem látta ugorjon a következő bekezdésre!** Ő egy szerethető, gögös íjász, aki kardforgatónak képzeli magát a példaképe miatt. Archerről a 2006-os sorozatban nem tudunk meg sokat, csak annyit, hogy ellenérzései vannak a mestere és Shirou között: kötött szövetséggel kapcs-



*„A ruhán csodás kelta növénymotívum fut végig a széleken, a nyakpánt és a boleró szélein apró fekete csipke és a festés sehol nem ment ki a ruhára vagy a bőrre. Igazi műgonddal készített mestermű!”*



latban, és legszívesebben megölné a fiút. Mivel az első sorozat Saber történetét viszi végig, így Archerről az ő titkos technikájáról elnevezett filmből, és sorozatból tudhatunk meg többet, az Unlimited Blade Worksből. Vigyázat a sorozat egy másik Archer előtörténetével vonta össze, így csak a Shirou és Archer közti összecsapásra érdemes koncentrálni. És akkor most lerántom a leplet: Archer nem más, mint Shirou felnőtt énjé. Bizony! Bár mesterének azt mondja, elvesztette az emlékeit, annak ellenére ő nagyon is emlékszik, csak nem akarja a lányt összezavarni. Az a nyugalom, ami Archeren nem egyszer mutatkozik, azt

jelzi ő már tudja, mi fog történni. A fiatal Shirou kéri Sabert, hogy tanítsa harcolni. Nos a mangába sokkal jobban megerősödik, és a haja is megoszul egy csatában, amivel jobban kezd hasonlítani Archerre; valamint a fegyverük is ugyanaz. Nem egyszer tapasztalhatjuk, hogy Archer nem igazán szíveleli saját fiatal, naiv énjét. Ennek az az oka, hogy fiatalon még hős akart lenni, aki másokat segít, amíg nem tudta pontosan mivel is jár ez. Most viszont tele van a hócipője az örökös újjászületésből és harcokból; ezért utálja magát.

Archer figurája szintén egy variálható figura az Alter kiadásában. Az Altair sorozaton belül adták ki, mint Natsumét, ami az Alter férfi figuráinak csoportja. Többféleképpen kiállítható: a feje cserélhető a megszokott morcos harcos fej az alap, illetve van egy fiatalkori is. Aztán a fegyverei is változathatók: van egyszer az ikonikus dupla kard és megkapta az íjat is. Az ő arckifejezésének visszaadásával jobban megvagyok elégedve, mint Saberével. A homlokráncolása és az a kis szájbiggyeszése nagyon eltalált. A napbarnította bőr és fehér haj fotogénebbé teszi, mint a habbőrű Sabert. A piros szerkő színátmenetei is nagyon eltaláltak a fekete tónussal. A felsőtestén a hasizma is jól kivehető, de nem arcpirítóan feltűnően. A bakancsán a fémbetét és apró szegecsek, mintha valódi fémből lennének olyan jól megvan festve és árnyékolva, ahogy a nadrág pántjai is el-

képesztőek. Minden részlet a helyén, sehol egy festék elfolyás vagy hasonló. Egyedüli hibája, ami sajnos Saber Alteré is, hogy a fej és a karok illesztése nagyon passzentes. Az ember félve feszegeti és inkább kicsit hajszártítozza, hogy engedjen a műanyag. Szerencsére pont 1/7-es méretarányú,

mint Saber Alter és még egymásnak háttal is kiállíthatóak, mint egy csapat. A színeik is komplementer színek, és a Saber kardján lévő piros minta még megy is Archerhez. Pont jó páros. Csak ajánlani tudom mindenkinek az Alter, de még a GoodSmile Company Fate figuráit is!



# Légy az AniMagazin cikkírója!

---

Az AniMagazin várja animés, mangás, japános vagy bármely távol-keleti témába illő írásaidat.

## **Mindenképp írd nekünk, ha:**

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szövegét másoknak is szeretnéd bemutatni,
- csak szimplán kedved támad valamilyen ismertetőt, bemutatót, elemzést írni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikkedet küldd el nekünk a [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu) címre, vagy gyere fel az [anipalace.hu](http://anipalace.hu) weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk.

Érdemes végignézni a *cikk kategóriáinkat, ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.*

---

## **A cikkek formai követelményei:**

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.

Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

## **Elérhetőségeink:**

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)
  - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)
- vagy keressetek minket az *AniPalace facebook* oldalán.